

NECRONOMICON

BOOM!

DO WARRIORS

1 AUG
2008
OF 4 \$3.99

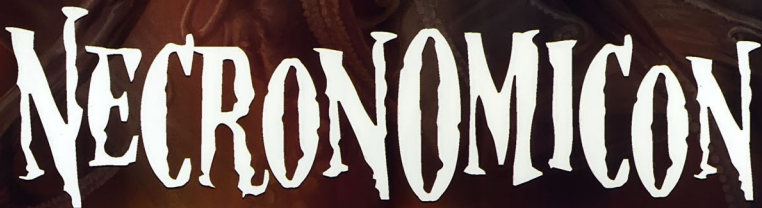
L9D

KMOS



MESSNER-LOEBS · RITCHIE

NECRONOMICON



Story by **WILLIAM MESSNER-LOEBS**

Art and colors by **ANDREW RITCHIE**

MARSHALL DILLON

Letterer

MARK WAID

Editor

Cover by **J.K. WOODWARD**

BOOM!

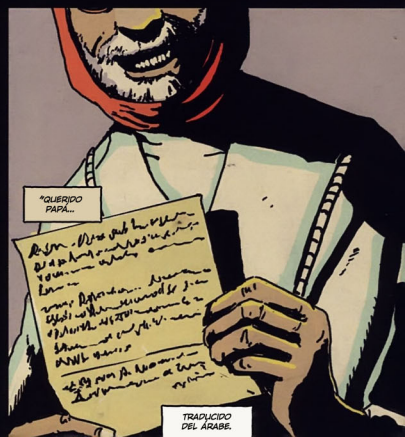
STUDIOS


BOOM-STUDIOS.COM

WWW.NOVENADIENSION.COM


NECRONOMICON #1 — August 2008 published by BOOM! Studios. Necronomicon is copyright © 2008 Boom Entertainment Inc. BOOM! Studios™ and the BOOM! logo are trademarks of Boom Entertainment, Inc., registered in various countries and categories. All rights reserved. The characters and events depicted herein are fictional. Any similarity to actual persons, demons, anti-Christ, aliens, vampires, face-suckers or political figures, whether living, dead or undead, or to any actual or supernatural events is coincidental and unintentional. So don't come whining to us. Office of publication: 6310 San Vicente Blvd, Ste 404, Los Angeles, CA 90048-5457. Printed in Korea.







HE INICIADO MI TERCER AÑO EN LA ANTIGUA Y QUERIDA UNIVERSIDAD MISKATONIC. LOS EXTRAÑO A MAMÁ Y A TÍ MÁS DE LO QUE PUEDO EXPRESAR. ESTE SIGUE SIENDO UN LUGAR INTERESANTE.




LOS ESTADOS UNIDOS, EL ESTADO DE MASSACHUSETTS Y LA ANTIGUA CIUDAD DE CAZA DE BRUJAS DE ARKHAM, ESTÁN LLENAS DE COSAS DIFERENTES, Y PERSONAS.


Y RICOS. ES INCREÍBLE TODO LO QUE ELLOS TIENEN. NUESTRA POBRE TIERRA DE ARABIA ES MARAVILLOSA, PERO MUY POBRE.

AQUÍ LA GENTE TIENE UN AUTOMÓVIL O COMPRAN UNA MALTEADA SIN TENER QUE PENSARLO.

EN MI PRÓXIMA CARTA, LES EXPLICARÉ LO QUE ES UNA MALTEADA.




QUEDARÍAN MARAVILLADOS POR EL NÚMERO DE PERSONAS QUE VIVEN EN ESTE PEQUEÑO CAMPUS ESTUDIANTIL. - MUCHOS MÁS QUE EN LOS GRANDES ESTABLECIMIENTOS EL DÍA DE PASO DE NUESTRA TRIBU.



SE QUE USTEDES TENÍAN LA ESPERANZA DE QUE ME CONVERTIRÍA EN UN INGENIERO Y AYUDÉ A LLEVAR NUESTRO PAÍS HACIA EL NUEVO SIGLO, PERO COMO SABEN, SOY SOLO UN INGENIERO MEDIOCRE.

ESPERO QUE PUEDAN ESTAR FELICES POR MÍ. ME GRADÚE EN LINGÜÍSTICA, Y LATÍN, GRIEGO Y OTROS IDIOMAS IGUAL DE BÉLVADOS



CUANDO APRENDO UN NUEVO IDIOMA, ME SIENTO COMPLETO. QUIZÁS ME HAGA MAESTRO.



ESTOY SEGURO QUE EL DR. PABODIE REALMENTE SABE MUCHO DE INGENIERÍA.

LO IMPORTANTE ES, PARA SOPORTAR EL PESO A TRAVÉS DE...

SOLO DESEO QUE PUDIERA ENSEÑARNOS SIN ABURRIRNOS HASTA LAS LÁGRIMAS.

...LOS PILARES PRINCIPALES, POR LO TANTO, ALIVIAR LA TENSION HORIZONTAL DEL CUERPO. ¿ALGUNA PREGUNTA?



ESTOY TRATANDO DE HACER AMIGOS AQUÍ.



TCH.

PERO PARECE QUE TODOS YA TIENEN SUFICIENTES AMIGOS.



¿VISTE A ESE TIPO SONRIENDOME?

NO ES UNO DE NOSOTROS. ESO ES SEGURO.



PROBABLEMENTE SEA UN JUDÍO. ¡ESOS HACEN TODOS LOS GRADOS!

ME PREGUNTASTE SI LA GENTE SABE
SOBRE NOSOTROS, SOBRE ARABIA.

SON OF THE SHEIK

BUENO, SI ELLOS ESTÁN
INTERESADOS, PERO SUS
IDEAS SON... EXTRAÑAS,
EXCITANTES, PERO EXTRAÑAS.

SE QUE TE PREOCUPA QUE
BAILE DEMASIADO -- QUE
PUEDA IGNORAR EL KORAN
Y BEBER LICOR.

LA PROHIBICIÓN ES LA LEY AQUÍ, PERO
EL ALCOHOL ESTÁ EN TODOS LADOS.
DE TODOS MODOS, SOY CUIDADOSO.

THE GROC

ADemás, TENGO DOS TRABAJOS,
NO PUEDO PERMITIRME BAJAR
LA VELOCIDAD.

ME PEDISTE QUE TE EXPLIQUE EL
BOWLING, TRATARÉ Y TE ENVIARÉ UNA
FOTOGRAFIA. MI TRABAJO ES LEVANTAR
LOS PINOS LUEGO DE CADA JUGADA.

AL MENOS ME DA UN POCO DE
TIEMPO PARA ESTUDIAR.

A PESAR DE TODO, ESTE LUGAR ES
PLACENTERO. ARKHAM ES REALMENTE UN
LUGAR ANTIGUO, HACE QUE NUESTROS
DESBERTOS Y CASIS SE VEAN JOVENES
E IMPOLITOS, EN COMPARACIÓN.

SI TAN SOLO EL
DINERO NO FUESE
SIEMPRE UNA PREOCU-
PACIÓN...



Y POR MAXEY, HE CONOCIDO MUCHO DE LO MEJOR DE AGLU...

ELLOS SE LLAMAN THEOSOPHISTS, ESTÁN MASALLÁ DE LO CONOCIDO. YA SABES COSAS SECRETAS. Y MUCHOS DE LOS PROFES SON MIEMBROS, TAMBIÉN...

¿HENRY SAID? SOY RANDOLPH CARTER. MAXEY ME CONTÓ MUCHO SOBRE TI.

TODOS NOSOTROS SOLO SOMOS VIAJEROS EN EL VASTO MAR DE LA SABIDURÍA DESCONOCIDA.

DE JAME PRESENTARTE.



SR. HENRY SAID, ESTE ES EDWARD PICKMAN DERBY Y ASENATH WAITE DERBY...

¡HEY, HENRY! ¿CÓMO ESTÁS?

MUY COM-PLACIDO, ESTOY SEGURO.



WALTER GILMAN...

...END BISHOP...

...ETHAN STARKWEATHER...

BENDITO SEA.

HURUMPH. BIENVENIDO A LA LOCURA.



...PROF. DYER...

...PROF. WARREN RICE...

...DR. WILLETT...

GUSTO EN CONOCERLO, JOVEN.



Y ESTA ES RACHEL SCHIFF, HENRY. ELLA ES... EUM... ES DECIR... ELLA Y YO...

CREO QUE ÉL ENTIENDE, MAXEY. ¿ESTUVISTE EN EL JUEGO, HENRY?

ELLA ES MUY HERMOSA. NI ME HABÍA DADO CUENTA.



EL CULTO A LA
SABIDURÍA ESTELAR ERA
UN MAL NEGOCIO,
CARTER, MUY MALO.

SI NOS IDENTIFICAMOS
CON ELLOS, SEREMOS
PINTADOS CON EL
MISMO PINCEL.

¡VAMOS, DANFORTH! ¡YO NUNCA
DUE ESCO! PERO TAMPOCO PODEREMOS
PERMITIRNOS HACERLE CASO A LOS
CHISMES.



CREO QUE EL SR. CARTER TIENE
RAZÓN, ¡SI QUEREMOS TENER ÉXITO
EN DERIBAR LAS BARRERAS
MUNDANAS, ENTONCES DEBEMOS
BUSCAR EN TODO EL MUNDO!

¡DÍGEN QUE CARTER SE
INSPIRA EN SUS SUEÑOS Y ASÍ
HA ENCONTRADO RELIQUIAS EN
INNSMOUTH!



DISCULPE, JOVEN, DANFORTH ES
DEMASIADO FOCOSO. LA SABIDURÍA
ESTELAR FUE DEMASIADO LEJOS, ¡PERO
TENIAN IDEAS INTERESANTES! ¿ESTÁ
DIVIRTIÉNDOSE?

SI,
MUCHO.



FUE INTOXICANTE SER
TRATADO COMO UN IGUAL,
Y COMO UN HOMBRE.

ELLOS TENIAN UN VINO AÑEJO DE
UNA BODEGA SECRETA. NO
PODÍA REHUSARME.

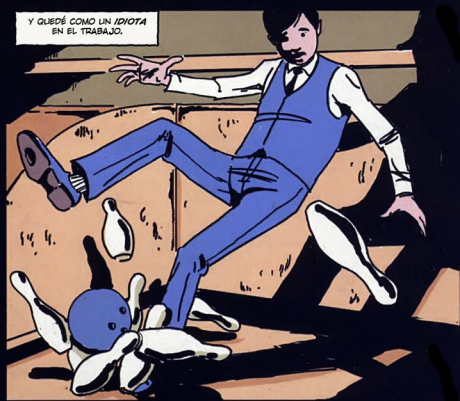
FINALMENTE, HICE MAS AMIGOS,
PERSONAS QUE ESTABAN
INTERESADAS EN GRANDES
IDEAS Y NUEVOS
PENSAMIENTOS.

CREO QUE BEBÍ UNAS
COPAS DE MAS.

ESTOY SEGURO QUE
BEBI UNAS COPAS DE
MÁG.



ME SIENTO COMO UN
TONTO, PERDÍ UN DÍA
ENTERO DE ESTUDIO.
MI CABEZA ESTÁ
GRITANDO.



Y QUEDÉ COMO UN IDIOTA
EN EL TRABAJO.



EL SR. BURKHART ME
REGAÑO FUERA DE LA
VISTA DE TODOS.



ESPERO QUE TÚ NO ESTÉS
DECEPCIONADO DE MÍ
TAMBIÉN, PAPA.

CREO QUE HOY ME
DESPEDIRÁN. PERO ME
GIENTO DEMAGIADO MAL
PARA ESTAR SEGURO.



¡HEY,
PERDEDOR!



MAXEY DIJO QUE ESTARÍAS AQUÍ.
¡NO DEBAMOS HABERTE HECHO
TOMAR TODO ESE VINO!



ASPIRINA, SALSA DEL CONDADO WORCESTER
Y JUGO DE TOMATE - ¡ESTO DEBERÍA
CURARTE SI ES QUE NO
TE MATA ANTES!



RANDOLPH CARTER ME
LLAMÓ HOY. QUIERE
HABLAR CON TODOS
NOSOTROS.



DEBERÍAS DORMIR UN POCO ESTA TARDE.
LUEGO MAXEY Y YO TE GOMAREMOS
LA CENA EN ORNIE'S DINER.
YO TRABAJO AHI.

BIEN, SEGURO. ¡SI NO
LES IMPORTA SER
VISTOS CON UN
BEBEDOR
RECONOCIDO!



¡SOPORTAREMOS
LA VERGÜENZA,
HIJO!

¡RACHEL SCHIFF ES LO MEJOR
DE AMÉRICA! NO ES QUE ME
GIENTA ATRAIDO POR ELLA.

LA SIESTA ME HIZO MUY BIEN, PERO DE CAMINO AL RESTAURANTE, NO PUDE DEJAR DE SENTIRME OBSERVADO.



¡HEY, ME SAQUÉ UN 82 EN EL EXAMEN DE FRANCÉS DE HOY! ¡ERES UN GENIO! ¡DEBEMOS CELEBRAR!



NOS HE PREPARADO TE HILADO. ¿COMO CONSEGUISTE SER UN GENIO EN LENGÜAS, HENRY?



MI PADRE ES UNA ESPECIE DE MERCADER. YO HE HABLADO INGLÉS, GRIEGO, ALEMÁN Y FARSÍ DESDE QUE TENGO MEMORIA.

¿ENTONCES ERES DEL DESIERTO, VERDAD? ¿COMO LLEGASTE AQUÍ?

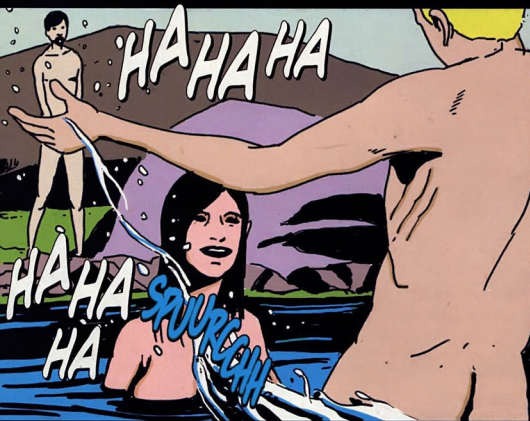


"MI PADRE HIZO ENEMIGOS DURANTE LA GUERRA. EL FRANCÉS NO ES LA ÚNICA ARMA QUE APRENDÍ A USAR."



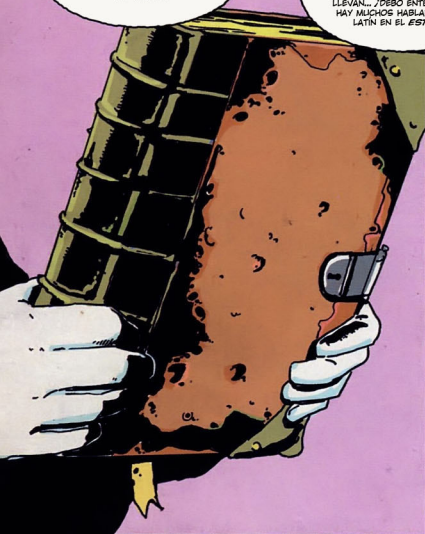






ESTE ES EL NECRONOMICON, JOVEN, RECUERDA, SIEMPRE DEBES USAR GUANTES BLANCOS CUANDO LO TOQUES.

HAY UNA COSA EXTRAÑA SOBRE ESTE LIBRO... TODOS LOS MESES HAY VARIAS PERSONAS QUE SE LO LLEVAN... ¡DEBO ENTENDER QUE HAY MUCHOS HABLADORES DE LATÍN EN EL ESTADO!



BUENO, ME ALEGRO DE QUE ESTOS VIEJOS LIBROS RECIBAN TANTA ATENCIÓN. ESO ME AGRADA MUCHO.



LAS SEMANAS PASARON, ¡ACERTÉ EN QUE ME GANARÍA MI DINERO! ESTE LATÍN ES MUY ¡DIFÍCIL! Y LA ESCRITURA ES MUY EXTRAÑA, COMO SI NO HUBIESE SIDO ESCRITO POR MANOS HUMANAS.



Y A MENUDO ME HALLABA ATRAPADO POR EXTRAÑOS ENSUEÑOS... COLORES DE OTRAS DIMENSIONES... DONDE EL TIEMPO NO EXISTÍA...



DISCULPE JOVEN...



LES EXPLUQUÉ DE LA EXTRAÑA ENEMISTAD DEL GR. ARMITAGE.





LUEGO VI QUE SE LLEVABAN AL DR. ARMITAGE. PARECÍA HIPNOTIZADO.



¡O SIMPLEMENTE LO QUE MAXEY HIZO!



EN UN MINUTO, SE LLEVARON
A ARMITAGE.



¡Y SE ROBARON NUESTRO LIBRO
ANTIGUO ANTES DE QUE NOSOTROS
PUDIÉSEMOS ROBARLO!

¡RACHEL TENÍA RAZÓN! ¡TENÍA
QUE HACER ALGO!



LOS TIPOS ERAN FUERTES, Y
PUDE ESCUCHAR UNA EXTRAÑA
CLASE DE MOLIENDA... UN
ÁSPERO SUSURRO... ALGO
DIFÍCIL DE DESCRIBIR.



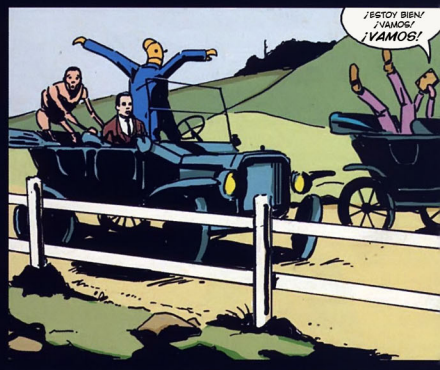
LUEGO ME DI CUENTA DE QUE UNO DE ELLOS
ESTABA DESNUDO Y ERA IDÉNTICO A ARMITAGE.
¿EN QUÉ ME HABÍA METIDO?

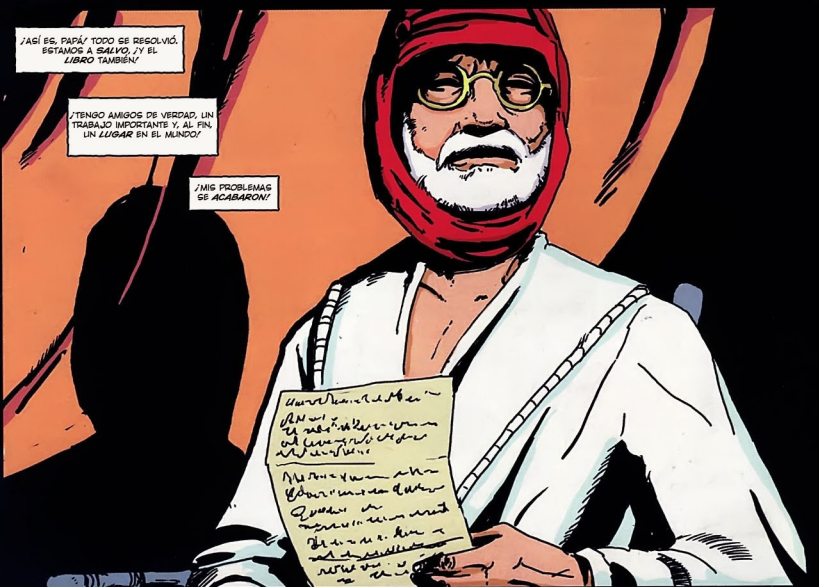
EL FALSO ARMITAGE ERA SUAVE Y
RESBALOSO, Y SE DESHIZO
COMO EL HUMUS!





NO PUEDO EXPLICAR
LO QUE VI





TICK...TICK...TICK...

I touched briefly upon this bit of story-writing advice in a previous column, but I've been wanting to circle back around to it and go into greater detail, because it's not something I hear discussed much:

Everybody wants something. Or, to put it another way, characters are not furniture.

I know, I know. I just lost you. "Characters want furniture?" No. Characters need to do more than just stand around *like* furniture, especially in comics, where storytelling space is at a premium. If they exist solely to move the plot along, they will stand out, and not in a good way—in a kidney-shaped coffee-table sort of way. It's an easy mistake to make: "Hey, I need some way to fill the readers in on my bad guy's background. I know! I'll have the cop at the crime scene talk about his childhood. Or maybe a psychiatrist."

Or "I need to show what a twisted badass the killer is. I'll put a gym teacher in here for him to kill." Congratulations. You've just built furniture. Furniture that solves your plot-and-exposition problems, yes, but unless you make these people into genuine characters instead of plot conveniences, you're being lazy.

You can turn your wooden puppets into real boys and girls by giving them quirks. You could, for instance, have your crime-scene cop munching peanuts. You could give the gym teacher a stutter or awful taste in clothing (even for a gym teacher). That's one way of going about it. But it's the cheap and obvious way.

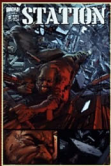
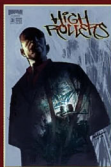
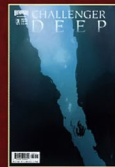
The better way is to, as you write, always keep in the back of your mind that—just like in real life—*everyone present wants something*. Even the admissions nurse who has no dialogue

wants something—he wants to go home early because he's tired, or he wants time off for his kid's soccer game, or he wants to ask the cute intern out, or he wants his nylon shirt to stop itching so much. That desire doesn't necessarily have to be voiced or even obvious, and it doesn't even have to be a story point, but being aware of what your characters long for gives them weight in a scene and is a subtle but more organic way of making them *feel* real. Having a petite woman light up a big, smelly cigar is an arbitrary way of making her colorful. On the other hand, deciding for yourself that what she wants at that moment is to feel aggressive and empowered, and so she lights up...same visual, much better character. Her quirk has purpose, she has a little depth, and that's going to be evident in everything about her.

Next: There are no newsstands.

—Mark Waid, E-I-C

UPCOMING



ANDREW COSBY
ROSS RICHIE
founders

MARK WAID
editor-in-chief

ADAM FORTIER
vice president,
new business

CHIP MOSHER
marketing &
sales director

MATT GAGNON
managing
editor

ED DUKESHIRE
designer

BOOM!
STUDIOS

Q&A WITH CREATOR OF THE MONTH

You're BOOM!'s premier colorist, Andrew. How did you get hooked up with BOOM! Studios?

Chris Sotomayor, a great friend, recommended me. I owe it to him more than anything else, for sure. Mr. Waid contacted me after his referral. I tried out on SALEM, and the rest, as they say, is history. Love working with BOOM!

What's your favorite part of the gig?

Working on different themes and genres of books and bringing my own personal flavor to them. Again, it's great to work with these guys; I can't stress that enough.

What are your current coloring projects?

SALEM, SCREAM QUEEN, HIGH ROLLERS, CHALLENGER DEEP, and hopefully FARSCAPE.

How did you learn to do what you do?

Art school was a big help, and coloring hundreds of pages doesn't hurt either. I more or less learned the theory behind comics coloring in school, but overall techniques and style were picked up over the years.

What's the best thing about working with BOOM! Studios?



ANDREW DALHOUSE

Working with Mark Waid. Always been a huge fan of his, and to talk with the guy (much less know him and work with him constantly on monthly projects) is an absolute treat. Oh, and hopefully working on FARSCAPE!

BOOM!
STUDIOS